

**Аннотация к проектной разработке «Интерактивный квест по  
программированию «FantasticCode»»**

Интерактивный квест по программированию «FantasticCode» ориентирован на пользователей возрастной категории 9 класса (14-15 лет), имеющих соответствующие знания в области информатики и программирования.

Основная цель проекта — создание интерактивного образовательного квеста «FantasticCode», предназначенного для профориентационной работы с школьниками, абитуриентами и студентами первых курсов, направленного на привлечение интереса к профессиям в сфере программирования через игровые механизмы и постепенное усложнение задач.

Задачи проектной разработки включают:

1. Разработка структуры квеста — создание 10 заданий, последовательно усложняющихся от базовых к продвинутым, охватывающих основные концепции программирования (алгоритмы, структуры данных, основы ООП) и адаптированных для начинающих.
2. Реализация интерактивной платформы — создание веб-приложения с использованием современных технологий (Си#), обеспечивающего удобный интерфейс для выполнения заданий, автоматическую проверку решений и обратную связь для пользователей.
3. Внедрение элементов геймификации — включение системы достижений, баллов, визуальных эффектов и сюжетных элементов для повышения вовлеченности участников.
4. Тестирование и оптимизация — проведение пилотных испытаний с целевой аудиторией для оценки удобства, сложности заданий и корректировки контента на основе обратной связи.
5. Подготовка документации — создание руководства для преподавателей и организаторов, включающего методические рекомендации по использованию квеста в профориентационных мероприятиях.

Результатом проектной разработки является интерактивный квест «FantasticCode», состоящий из следующих компонентов: 10 заданий, охватывающих темы от базовых (например, основы синтаксиса, простые алгоритмы) до сложных (оптимизация кода, работа с структурами данных). Десктопная платформа с адаптивным дизайном, обеспечивающая доступ к квесту с различных устройств. Платформа включает: личный кабинет пользователя с отслеживанием прогресса, таблицу лидеров для создания соревновательного элемента, визуализацию результатов выполнения заданий.

Практическое применение квеста «FantasticCode» включает:

- 1. Профориентационные мероприятия** в школах и образовательных центрах — для знакомства учащихся с программированием через игровой формат.
- 2. Работа с абитуриентами и студентами первых курсов** — использование квеста в вузах и колледжах для повышения мотивации и оценки начальных навыков программирования. Это позволяет снизить уровень отсева на ИТ-направлениях и выявить талантливых студентов.
- 3. Корпоративные образовательные программы** — применение квеста компаниями для обучения стажеров и junior-разработчиков основам программирования в интерактивной форме.

Интерактивный квест «FantasticCode» представляет собой современный образовательный продукт, сочетающий игровые механизмы с практическим программированием. Его внедрение в профориентационную деятельность и учебный процесс способствует повышению интереса к ИТ-профессиям и развитию навыков кодирования у начинающих. Проект получил положительные отклики от представителей образовательных учреждений, что подтверждает его актуальность и потенциал для дальнейшего развития.